NTR-AYAP-FHG

NINTENDO DS™

Big Brain Academy™



SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the BIG BRAIN ACADEMY™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu CEREBRALE ACADEMIE™ pour la console de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of de accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.



CONTENTS / SOMMAIRE



Sommaire

Dans ce mode d'emploi, une photo avec un cadre **bleu** désigne l'écran supérieur, alors qu'un cadre **rouge** désigne l'écran tactile.



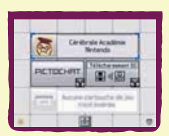
Commencer à jouer

Vérifiez que votre console Nintendo DS™ est bien éteinte. Insérez correctement la carte DS de CEREBRALE ACADEMIE™ dans le port carte DS à l'arrière de la console (vous devez entendre un clic).

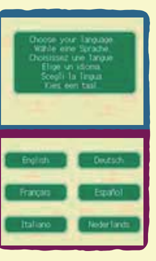


Allumez la console. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** apparaît (ici à droite). Touchez l'écran tactile après l'avoir lu.

Dans le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE pour démarrer le jeu.



Si votre console Nintendo DS est en MODE AUTOMATIQUE, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour plus d'informations.

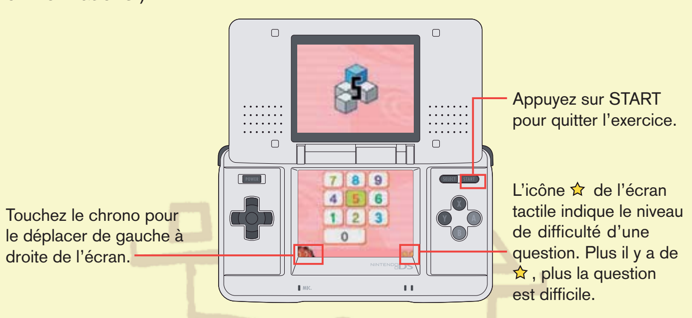


Dans ce logiciel, vous pouvez choisir entre six langues différentes : allemand, anglais, français, espagnol, italien et hollandais (p. 45). La langue utilisée ne dépend pas de celle paramétrée dans la console mais de celle choisie lors de la première utilisation du logiciel. Note : Le titre du logiciel affiché sur le **menu principal Nintendo DS** apparaît dans la langue paramétrée dans la console et peut donc ne pas correspondre au langage choisi pour le logiciel.

Commandes

Les commandes s'effectuent au moyen de l'écran tactile et du stylet.

(Voir la section “Catégories et exercices” en pages 39 – 44 pour plus d'informations.)



Appuyez sur START pour quitter l'exercice.

L'icône ☆ de l'écran tactile indique le niveau de difficulté d'une question. Plus il y a de ☆, plus la question est difficile.

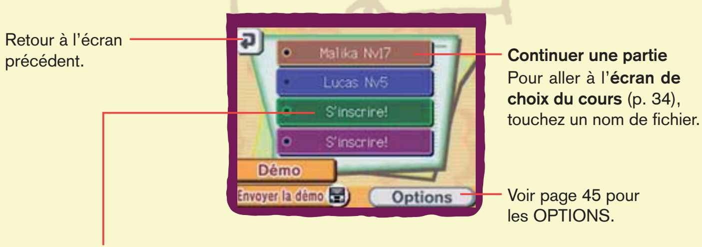
Touchez le chrono pour le déplacer de gauche à droite de l'écran.

Fermez votre console Nintendo DS pour activer le **mode veille** et économiser ainsi votre batterie. Si vous activez le **mode veille** quand vous répondez à une question, l'EXERCICE se terminera et vous pourrez le recommencer après avoir touché OK (pour TEST et ENTRAINEMENT). En VERSUS, le jeu redémarre dès que la console Nintendo DS est rouverte.



Accueil

Touchez l'**écran titre** pour aller à l'ACCUEIL, où vous pouvez créer des fichiers de sauvegarde. Touchez une case S'INSCRIRE! pour créer une sauvegarde, ou touchez un nom de fichier pour continuer une partie déjà créée.

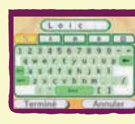


Retour à l'écran précédent.

Continuer une partie
Pour aller à l'**écran de choix du cours** (p. 34), touchez un nom de fichier.

Voir page 45 pour les OPTIONS.

Créer un nouveau fichier
Si vous touchez le bouton S'INSCRIRE!, vous pourrez entrer votre nom et créer un nouveau fichier. Une fois le fichier enregistré, vous retournerez à l'**écran d'accueil**.



▼ Touchez cette icône pour faire défiler le texte. Elle n'apparaît que lorsqu'il y a encore du texte à lire.






Envoyer et jouer à la démo



- La DEMO vous permet de passer un TEST de démo.
- Vous n'avez pas besoin de vous inscrire pour la démo.
- Chaque CATEGORIE (p. 39) du test dure 30 secondes.
- Les résultats du test ne seront pas sauvegardés.
- Avec ENVOYER LA DEMO, envoyez la démo à un ami grâce à la communication sans fil.

Les cours

La CEREBRALE ACADEMIE a trois COURS. Chaque cours est conçu pour vous aider à améliorer vos résultats, représentés par le poids de votre puissant cerveau*, mais aussi pour vous amuser ! Touchez un cours sur l'**écran de choix du cours** pour y accéder.

Voir page suivante pour plus d'informations sur le TEST.

Voir page 36 pour plus d'informations sur le cours ENTRAINEMENT.



Voir page 37 pour plus d'informations sur le cours VERSUS.

* Note : Bien sûr, cela n'indique pas le poids réel de votre cerveau, mais uniquement le poids donné à votre cerveau d'après vos résultats et dans le seul cadre de ce jeu.

TEST (Quelle masse a votre cerveau ?)

Un joueur

Quand vous passez le test, vous obtenez un résultat, représenté par la masse de votre cerveau. Le test consiste à effectuer un EXERCICE de chaque CATEGORIE, et chaque exercice dure 60 secondes. Touchez COMMENCER pour débuter un test.



Résultat moyen (ligne blanche)

Meilleur résultat (ligne jaune)

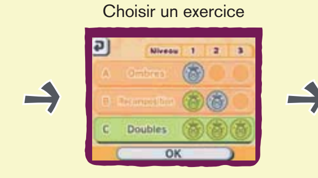
Quand vous avez TERMINE le test, vous obtenez votre masse cérébrale ainsi que le type et le niveau de votre cerveau.



ENTRAINEMENT (Faire des exercices) — Un joueur

Le cours ENTRAINEMENT vous permet de faire les exercices à votre propre rythme. Utilisez-le pour vous améliorer aux exercices que vous trouvez difficiles, ou pour devenir encore meilleur à ceux où vous excellez. Chaque exercice a trois niveaux de difficulté : 1 (facile), 2 (moyen) et 3 (difficile).

Choisir une catégorie → Choisir un exercice → Choisir un niveau de difficulté





Une fois l'exercice terminé, le pourcentage de bonnes réponses apparaît, ainsi que votre masse cérébrale et votre score. Vous pourrez recevoir une médaille d'or, d'argent ou de bronze selon vos résultats.

CONTINUER Retour à l'**écran de choix de la catégorie**.

REESSAYER Refaire le même exercice.

Corriger vos erreurs.



Médaille



VERSUS (Défiez vos amis avec une carte DS) — 2 à 8 joueurs

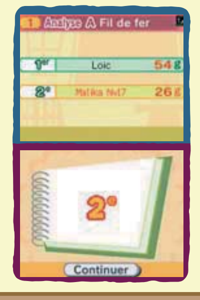
Défiez vos amis pour savoir qui a le plus gros cerveau !

Règles du cours Versus

- Le premier joueur qui répond juste gagne dix grammes. Si un autre joueur donne une réponse exacte avant que le chrono n'atteigne zéro, il ou elle obtiendra un résultat un peu moins élevé (cela dépend du nombre de joueurs participant). Si vous répondez faux, le jeu enlèvera quelques grammes à votre résultat.
- La première personne qui atteint 300 g gagne.
- Pour un jeu durant moins longtemps, vous pouvez définir une MASSE CIBLE différente.
- Choisissez avec OUI ou NON si vous voulez jouer avec une limite de TEMPS. Si vous choisissez OUI, tous les joueurs ont une chance de répondre à une question, alors que si vous choisissez NON, la question se termine dès que la bonne réponse est donnée.

Un **écran de résultats**, affichant le score total de chaque joueur, apparaît à la fin de chaque exercice. Le joueur avec le résultat le plus bas choisit le prochain exercice à l'écran suivant.

Veuillez noter que vous ne pouvez quitter un cours VERSUS.



Démarrer un cours Versus

J1 (Console hôte)

Touchez CREER UN GROUPE.

Ecran des Joueurs

Quand les noms de tous les joueurs sont affichés, touchez OK.

J2 – J8 (Consoles clientes)

Vous pouvez participer au cours VERSUS avec une ou plusieurs cartes DS.

Jeu multi-cartes (avec plusieurs cartes DS)

Touchez le nom du joueur qui a créé le groupe.

Attendez jusqu'à ce que J1 touche OK.

Jeu une carte (avec une carte DS)

Touchez TELECHARGEMENT DS sur le **menu principal Nintendo DS**.

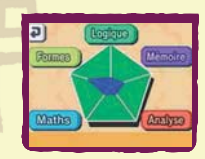
Touchez CEREBRALE ACADEMIE. (Le téléchargement peut durer jusqu'à une minute.)

Quand le téléchargement est terminé, choisissez un exercice et commencez !



Catégories et exercices

La CEREBRALE ACADEMIE fait travailler votre cerveau dans cinq CATEGORIES. Cette section explique les EXERCICES de chaque catégorie.

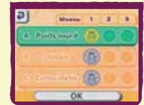


Préparez-vous !!

- Les cinq catégories sont : LOGIQUE, MEMOIRE, ANALYSE, MATHS, et FORMES. Chaque catégorie propose trois exercices différents.
- Le TEST sélectionne automatiquement un exercice dans chaque catégorie.
- Pour les cours ENTRAINEMENT et VERSUS, c'est vous qui choisissez la catégorie et l'exercice.

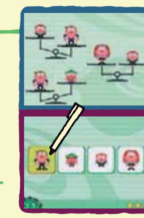




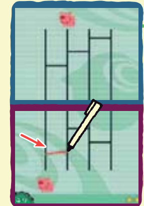
LOGIQUE
(Exercices de logique)

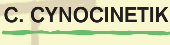
A. POIDS LOURD



Examinez les objets de l'écran supérieur, puis touchez l'objet le plus lourd sur l'écran tactile.

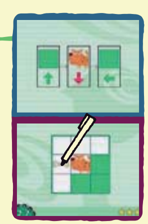
B. DEDALE





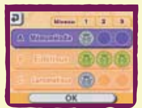
Les animaux se déplacent de haut en bas et tournent chaque fois qu'ils atteignent une ligne. Dessinez une ligne sur l'écran tactile pour les aider à se rejoindre.

C. CYNOCINETIK



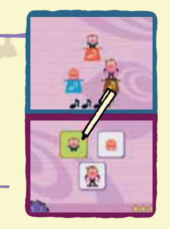
Les flèches de l'écran supérieur montrent comment les objets de l'écran tactile vont se déplacer. Examinez ces flèches pour poser un os dans la case où le chien doit arriver. Parfois, les blocs se déplacent et poussent le chien, alors soyez attentif !





MEMOIRE
(Exercices de mémorisation)

A. MEMOMELODIE



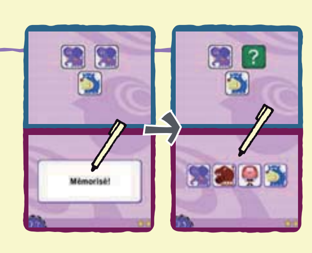
Ecoutez le son que font les objets, puis touchez leur image dans le bon ordre pour reproduire ce son.

B. EIDETIQUE



Mémorisez les chiffres et symboles apparaissant rapidement sur l'écran supérieur, puis tapez-les sur le clavier numérique de l'écran tactile.

C. CARTOMATIQUE

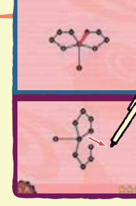


Examinez les cartes de l'écran supérieur, puis touchez MEMORISE! quand vous êtes sûr de vous en rappeler. Touchez l'écran tactile pour identifier les cartes qui ont été retournées.



ANALYSE
(Exercices d'analyse)

A. FIL DE FER



Regardez l'image sur l'écran supérieur, puis tracez des lignes pour connecter les points aux endroits indiqués.

B. DE-BLOCAGE



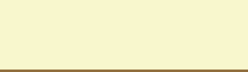
Trouvez le nombre de blocs à l'écran supérieur, puis tapez votre réponse sur l'écran tactile.

C. A LA FILE



Regardez les ensembles de l'écran supérieur, puis tracez une ligne sur les images de l'écran tactile pour les reproduire.

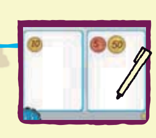






MATHS
(Exercices de calcul)

A. BUDGET



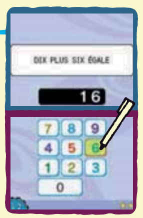
Les deux panneaux de l'écran tactile affichent différentes pièces de monnaie. Touchez le panneau avec le plus d'argent. Vous pouvez appuyer sur le bouton A pour changer de devise.

B. BON COMPTE



Comptez le nombre d'objets de l'écran supérieur, puis touchez les deux cartes qui égalent cette somme.

C. ARITHMETIQUE

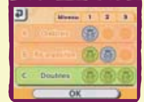


Résolvez l'équation et entrez le résultat sur l'écran tactile.



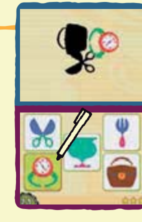






FORMES
(Exercices visuels)

A. OMBRES



Examinez les ombres sur l'écran supérieur, puis touchez les silhouettes correspondantes sur l'écran tactile. Si c'est correct, l'ombre est remplacée par son image.

B. RECOMPOSITION



Regardez l'image sur l'écran supérieur, puis trouvez sur l'écran tactile les pièces pour la former. Si vous touchez la bonne pièce, elle apparaîtra dans l'image. Vous devez trouver toutes les pièces pour passer à l'image suivante.

C. DOUBLES



Regardez bien l'écran tactile et touchez les cartes identiques. Certains puzzles comportent plus d'une paire.







SON

Touchez ◀ ou ▶ pour choisir entre SURROUND, STEREO, et ECOUTEURS.

LANGUE

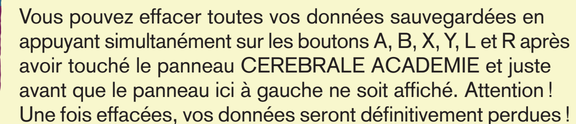
Touchez ◀ ou ▶ pour choisir la langue.

EFFACER

Si vous voulez effacer un fichier, touchez EFFACER, puis un nom de fichier sur l'écran tactile. Une fois les données effacées, elles sont définitivement perdues.







Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique. Chaque fois que vous vous améliorez, le jeu fait une sauvegarde dans le fichier que vous utilisez. (Voir la section "Accueil" de la page 33 pour plus de détails.)

Vous pouvez effacer toutes vos données sauvegardées en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R après avoir touché le panneau CEREBRALE ACADEMIE et juste avant que le panneau ici à gauche ne soit affiché. Attention ! Une fois effacées, vos données seront définitivement perdues !



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Equipement nécessaire

Nintendo DS . . . . 1 par joueur
Cartes DS CEREBRALE ACADEMIE 1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Suivez les instructions de la page 38.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.

NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.

2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 38.



Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Equipement nécessaire

Nintendo DS . . . . 1 par joueur
Cartes DS CEREBRALE ACADEMIE . . . . 1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Suivez les instructions de la page 38.

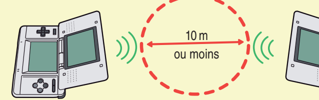
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

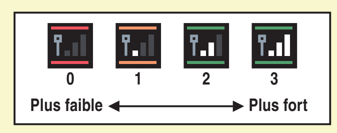
L'icône à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- *Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.*
- *Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.*
- *Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.*
- *Evitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.*
- *Evitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.*





Crédits

General Producer
Takashi Tezuka

Producer
Hiroyuki Kimura

Director
Yoshinobu Tomoaki

Assistant Director
Yoshikazu Yamashita

Question Development System Programming
Toshikazu Kiuchi

Sequence Programming
Hiroki Sotoike

Link Programming
Takeshi Miyamoto

Design Director
Hideki Fujii

UI Design Director
Takahiro Hamaguchi

UI Design
Hiroko Tsuji
Satoshi Furukawa
Tomoaki Kuroume

Music
Kenta Nagata

Sound Programming
Toru Asakawa

Level Design Director
Yusuke Akifusa

Question Data Creation
Kiyoshi Ishibiki
Tetsuya Ohishi
Ryuichiro Sakima
Shoichiro Takeyoshi
Kenta Motokura
Takeshi Hosono
Kazumi Yamaguchi
Yasuhiko Matsuzaki
Atsushi Mishima

Technical Support
Hironobu Kakui
Masahiro Takeguchi

Progress Management
Keizo Kato

Artwork
Fumiyoshi Suetake
Yumiyoshi Mibu

European Localisation
Translation
Andrea Jähn
Michaël Hugot
Guillermo López-Anglada Fernández
Chiara Botta
Nick Ziegler
Jeffrey Weller
Niels 't Hooft
SDL Sheffield Ltd.

Manual Localisation and Layout
Silke Sczyrba
Britta Henrich
Adrian Michalski
Martina Lienhard
Petra Becker
Nadine Straub
Sabine Möschl
Sascha Nickel

Special Thanks
Tomoko Ichikawa
Nahoko Ishida
Nintendo EAD

Executive Producer
Satoru Iwata


Nintendo®